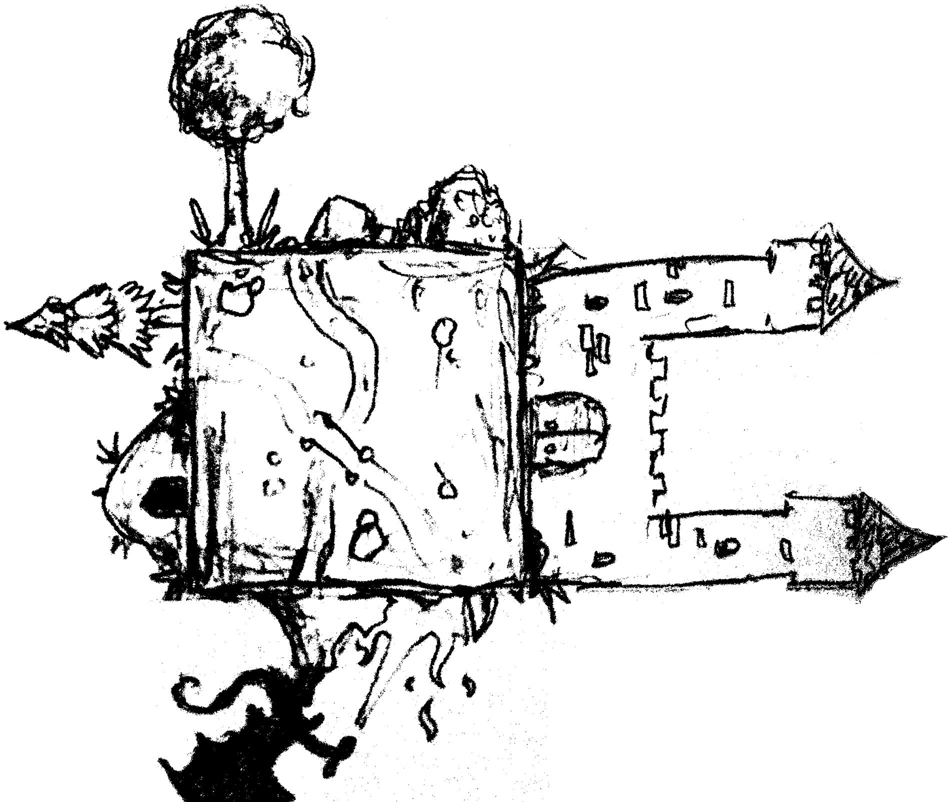
Grenzland

Nummer 1, September 2022



Nach dem Kataklysmus

Inhaltsverzeichnis

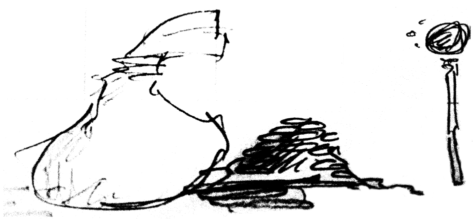
1 Vorwärts!

Die erste Session der Grenzland-Kampagne wurde am 08.04.2016 gespielt, die letzte am 23.04.2021. Über diese 5 Jahre spielten wir rund 50 Sessions. Zu Beginn in monatlichen Abständen, später alle 2 Wochen, und seit Anfang 2021 wöchentlich – immer mit einer Sommerpause von Ende April bis Ende September. Rund 20 Spieler:innen beteiligten sich in wechselnder Konstellation an der Kampagne. Rund 30 Charaktere starben im Verlauf der Kampagne … oh boy … Die alten D&D Varianten sind berühmt und

berüchtigt für ihre “Tödlichkeit”.

Nun soll es also wieder los gehen. Die Katastrophe, mit der das alte Grenzland endete, bietet jetzt, fast zwei Jahre später ein paar großartige Anknüpfungspunkte, und löst gleichzeitig ein paar Probleme, die ich mit der Kampagnenwelt hatte. Während das alte Grenzland auf der veröffentlichten Welt *Mystara* beruhte, die viele Ungereimtheiten und einen quasi fest geschriebenen Kanon hat, ist das postapokalyptische Grenzland neu, anders, und plötzlich etwas eigenes. Und, das postapokalyptische Grenzland ist nun auch eindeutig unsere Erde vor langer langer Zeit.

Dann also: auf die nächsten 5 Jahre Grenzland!



2

Was bisher geschah

Zu Beginn spielten sich die Ereignisse der Kampagne zwischen der Festung im Grenzland und den Chaoshöhlen ab. Die Charaktere waren ins Grenzland gekommen, um auf Abenteuer auszuziehen, und so Ruhm und Gold zu gewinnen. Nicht wenige Charaktere bezahlten das mit ihrem Leben, und noch mehr Monster in den Wäldern und Höhlen mussten dran glauben. Schließlich überfiel der mächtige Drache Darpantor die Festung und die Charaktere waren gezwungen die Festung zu verlassen. Sie fanden Zuflucht im zwei Tagesreisen westlich gelegenen Hommlet und zogen fortan von dort auf Abenteuer aus. Zu Beginn auch noch gelegentlich in die Ruinen der Festung, die nun von Dämonen heimgesucht wurde.

Später – in der 4. Spielzeit – begab man sich auf eine Reise in das Reich der Zwerge im nördlichen Gebirge. Das Ziel war, Handelsbeziehungen mit den Zwergen aufzubauen, und andererseits einem der Spielercharaktere bei der Erfüllung ihrer Queste zu helfen. Am Ende wurde so ein von dunklen Mächten gefangener Golddrache – der “irdische” Avatar einer rechtschaffenen Gottheit – von den Spielercharakteren befreit, und das Land der Zwerge vor dem Verderben bewahrt.

Schließlich trat mit der 5. Spielzeit ein seltsamer Kult auf den Plan. Die “Einmonder” – fanatisch rechtschaffene Kleriker und Zauberkundige aus der königlichen Hauptstadt – hatten sich in den Kopf gesetzt, einen der beiden Monde, den roten Mond Daro aus dem Himmel zu heben, um dadurch dem Chaos ein für alle mal Einhalt zu gebieten. Am Ende stellte sich heraus, dass alles eine Verschwörung des Drachen Darpantor war. Er hatte 50 Jahre zuvor mit einem anderen Drachen gewettet, dass es ihm gelingen würde Daro aus dem Himmel zu heben.


Das alte Grenzland
Zwergenheimat
Elfenwald
Wüste
Chaoshöhlen
Hommlet
Altes Königreich
Südliche Inseln
150 Meilen



Zwei Jahre danach ...
Chaoshöhlen
Hommlet
Südliche Inseln
150 Meilen

Allein, Darpantor verlor am Ende seine Wette. Den Spielercharakteren gelang es zwar nicht, die Einmonder an der Durchführung ihres wahnsinnigen Rituals zu hindern, doch sie konnten so viel Verwirrung stiften, dass es am Ende Maro, den anderen, helleren der beiden Monde traf. Selbst Darpantor, der die Wut über sein Scheitern an den Helden auslassen wollte, konnte in die Flucht geschlagen werden. Schließlich, durch das Zerreißen des Mondes, erschütterten heftige Erdbeben das Grenzland, tiefe Erdspalten rissen auf, und verschluckten so manchen Abenteurer für immer. Andere wurden auf fremde Ebenen gerissen, und nur wenige konnten später von den letzten Tagen des alten Grenzlandes berichten.



Nach dem Kataklysmus

Über viele Monate erschütterten immer neue Erdbeben das Grenzland, und herabstürzende Fragmente des zerstörten Mondes liessen das Land nicht zur Ruhe kommen. Dicke Staubwolken verdunkelten den Himmel, und führten zu einer monatelang anhaltenden, eiskalten Nacht. Bis heute sind große Teile des ehemaligen Grenzlandes unter einer viele Meter dicken Schicht aus Schutt und grauem Schnee begraben.

Weite Teile des Landes sind durch das Aufbersten gewaltiger Gräben nicht wieder zu erkennan, und große Teile der Küstenregionen sind für immer im Meer versunken. Das alte Königreich, das Imperium im Osten, und die große Wüste sind für immer verschwunden. Dort wo über Jahrtausende der alte Elfenwald war, erstreckt sich ein riesiger Fjord weit ins Landesinnere.

Versprengte Gruppen überlebender Völker des alten Grenzlandes ziehen durch die unwegsamen eiskalten Einöden, auf der Suche nach Nahrung, Überresten der alten Zivilisation und grüneren Weiden hinter dem Horizont. Das Leben ist rauh und gefährlich. Gelegentlich können wertvolle Überreste der alten Zeit gefunden werden, doch die zahlreichen tiefen Risse in der Erde bergen auch unergründete Geheimnisse, und Dinge, die seit Äonen unter dem Sediment der Zeit verborgen waren.

Auch die Inseln des Südens wurden während der letzten Monate immer wieder von Erdbeeben und Tsunamis heimgesucht, doch die meisten Menschen haben hier, weit weg vom Epizentrum der Katastrophe, überlebt. Man sagt die Reiche des alten Festlandes, seien unter den Trümmern der eigenen Hybris begraben, und junge Menschen machen sich nun auf, die veränderte Welt neu zu entdecken. Irgendwo weit im östlichen Ozean, so heißt es, soll gar eine neue Insel geboren worden sein.

3

Ein harter Marsch

Oliver

Ich mache mir Sorgen wegen des wohl bald kommenden Winters ...

Die Welt ist nun schon lange nicht mehr so wie sie einmal war. Der vorletzte Winter fiel komplett aus, wir hatten Temperaturen wie in einem Hochsommer und ständig konnte man irgendwo Rauch am Horizont entdecken. Dafür traf es uns im anschließenden Sommer um so härter. Dieser war dunkler und kälter als die strengsten Winter, die ich bisher erlebt hatte. Nahrung war seitdem knapp. Wir müssen uns vorbereiten, wenn wir es in den vermeintlich sichereren Süden schaffen wollen.

Wenn wir damals doch nur Tiberius in der Spalte gefunden hätten, schelte ich mich wieder einmal in meinen Gedanken. Mit ihm wäre uns so einiges leichter gefallen. Ich hatte mich vor zwei Jahren, nach den schrecklichen Ereignissen mit diesen Spinnern, natürlich mit Samo umgehend daran gemacht unsere Gefährten aus den gespenstischen Erdspalten zu befreien. Ich bin mir sicher das hätte auch geklappt, wenn wir mehr Zeit gehabt hätten. Man hörte ja noch einige Zeit Geräusche in den Spalten, die man für Hilferufe in verschiedenen Sprachen halten konnte. Zu Tiberius vermochten wir mit unserer Ausrüstung allerdings nicht vorzudringen und nach wenigen Stunden rächte sich der weiße Mond und schoss die Feuerbälle wieder zurück. Das war ein Spektakel und es zeigte sich das Glück von dem wir Überlebenden profitierten. Keiner der Feuerbälle traf auch nur bei uns in die Nähe. Aber wir Menschen hatten scheinbar eine Gottheit erbost. Oder noch so ein dämlicher Drache trieb sein Spiel mit uns. Jedenfalls riet der weise Samo dazu, vom Berg abzusteigen und uns in Sicherheit zu bringen. Tot würden wir auch niemandem mehr helfen können.

Aber ich schweife ab. *So langsam ist Zeit, dass wir uns einen Platz für den Winter suchen*, sage ich zu meinen Begleitern die mit mir bei unserem kargen Abendessen um das Feuer harren. Ich weiß nicht wie viel weiter südlich wir noch kommen, bis es für unsere Tagesmärsche zu kalt wird. Es ist aber scheinbar zu spät für das Gespräch und statt einer Antwort starre ich nur in wortlose, abgekämpfte Gesichter. *Ich nehme die erste Wache.*

Vielleicht können wir heute einmal zur Ruhe kommen ...

4

Ein neues Ziel vor Augen

Moritz

Es wurde wirklich Zeit, unser Schicksal wieder in die eigene Hand zu nehmen. Zwei Jahre nur überleben, essen, trinken, Schlafplatz suchen, Feuer machen, hungrige Wölfe und Schlimmeres fernhalten, das ermüdet den Geist. In zerschlissenen Roben liefen wir herum, mit Tüchern vor dem Mund gegen den Ascheregen. Wären Liskolf und ich, Samo, nicht mit unserer Magie gewesen, wer weiß, ob wir es so lange durchgehalten hätten. Vor allem, da wir unseren lebenden Schutzschild Tiberius nirgendwo in den Felsspalten finden konnten, als der Kataklysmus kam.

Überhaupt, Magie: Ich bin mir sicher, wenn aus den Trümmern dieser Länder neue Mächte auferstehen, dann werden sie von jenen angeführt, die die Welt mit Magie neu formen können. Mein Plan ist, bei diesem Spiel mitzuspielen und zuallererst altes arkanes Wissen auszugraben. Doch eines hatte ich nicht vorhergesehen: dass es so lange dauern würde, Hommlet zu finden. Wochenlang brauchten wir, um überhaupt vom Berg herunterzukommen. Unten sah nichts mehr aus wie zuvor. Flüsse, Gebirgszüge, Wälder sind nicht mehr an ihrem Platz, Ortschaften offenbar vom Erdboden verschluckt. Nicht einmal Sonne, Mond und Sterne waren uns beim Navigieren eine große Hilfe.

Zum Glück hatte ich noch genug Gold und Silber übrig, um meine kleine Gefolgschaft eine Weile bei Laune zu halten. Doch der Münzbeutel wurde immer leichter und wir mussten unsere Suche immer weiter in den Süden verlagern, weil der Winter unaufhaltsam näher kam. Ich hatte schon beinahe aufgegeben, als wir auf eine Spur gestoßen sind.

Vor einer Woche haben wir eine Schlucht vor uns entdeckt. Die Berge im Süden und Norden ragen nur wenige Meter über dem Boden, das Tal in der Mitte ist von einer dicken Schicht Staub und Geröll bedeckt, man geht hier wie durch tiefen Sand. Doch dieser Ort weckte Erinnerungen. Das Grenzland, der alte Grenzposten, die Straße nach Hommlet. Wenn ich richtig liege, dann könnten sich die Ruine des Dorfes wenige Tagesreisen westlich von hier befinden. Irgendwo dort müssen die Schätze und Schriftrollen des Zauberers Burne vergraben liegen.

So nah waren wir noch nie an etwas, das auch nach einem Ziel aussieht. Nun will die Ausgrabung gut vorbereitet sein. Ich habe zu viel gesehen, um einfach in potentiell magische Ruinen hineinzustolpern. Wir haben uns ein Basislager gebaut, Werkzeuge und Waffen in Schuss gebracht, Vorräte gesammelt, erste Karten gezeichnet.

Bald ist alles bereit. Unsere erste Expe-

dition ist nicht mehr fern und nach langer Zeit spüre ich wieder so etwas wie echte Aufregung und Hoffnung. Ich puste Asche und Staub von meinem Zauberbuch. Im Schein des kargen Lagerfeuers blättere ich durch die noch leeren Seiten. Vor meinem inneren Auge brennen sich die magischen Runen ins Papier, die ich bald dort eintragen werde. Neue Zauber. Neue Macht. Ein neues Ziel vor Augen, endlich.

5

Neue Charaktere

Charaktere werden nach den üblichen Regeln aus den 3 kleinen Heftchen von 1974, bzw. nach Wanderer Bills *Menschen & Magie, Spielerhandbuch* erzeugt. Mit jeweils 3W6 wird für die Attribute Stärke, Intelligenz, Weisheit, Geschicklichkeit, Konstitution und Charisma gewürfelt.

Stärke (ST)	3W6
Intelligenz (IN)	3W6
Weisheit (WE)	3W6
Geschicklichkeit (GE)	3W6
Konstitution (KO)	3W6
Charisma (CH)	3W6
Trefferpunkte (TP)	1W6

Wenn es schnell gehen soll, kannst Du auch einen zufälligen Charakter aus den *100 Stufe Null Charakteren* auf Seite 28 auswählen.

Charakterspezies

Auf dem Festland gibt es die üblichen Spezies: Menschen, Elfen, Zwerge und Halblinge. Die meisten Charaktere werden Menschen sein. Wenn Du einen "Halbmenschen" spielen möchstest, überlege Dir gut, warum, und mache den Unterschied zu Menschen im Rollenspiel deutlich!

Charakterklassen

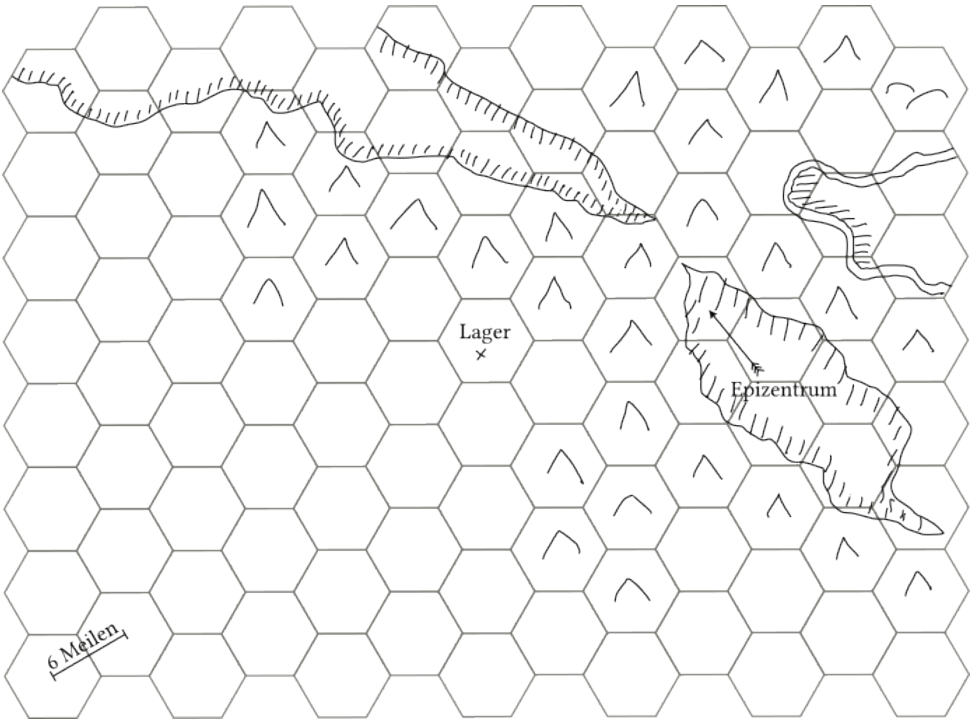
Grundsätzlich sind die üblichen drei Standardklassen möglich: Krieger, Kleriker, und Zauberkundige. Allerdings starten neue Charaktere auf Stufe 0 und noch ohne Klasse. In den ersten Abenteuern wird sich zeigen, in welche Richtung Dein neuer Charakter strebt. Wird er mit Waffen trainieren, und sich einem Söldnertrupp anschließen? sich einer Glaubensgemeinschaft anschließen, und ein Gelübte ablegen? Oder wird Dein Charakter sich als Lehrling bei einem Meister der arkanen Wissenschaften verdingen?

Alle Charaktere starten mit 1W6 Trefferpunkten. Wenn sich Dein Charakter für eine Klasse entschieden hat, kannst Du die Trefferpunkte entsprechend der Klasse noch einmal neu würfeln, und den höheren Wert behalten.

6 Im alten Grenzland

Einige überlebende Charaktere haben mit einigen anderen Standhaften im geschützten Südwesten einer Bergkette ein provisorisches Lager eingerichtet. Die Jagdgründe hier sind passabel und es bleibt abends lange hell.

Gelegentlich ziehen kleine Caravanen von Menschen, Halbmenschen oder Humanoiden durch, mit denen Jagdbeute gegen Waren und Informationen getauscht werden können.



Das Epizentrum der Katastrophe liegt nur etwa 18 Meilen weit entfernt im Osten. Hier entlud sich vor nun fast zwei Jahren die gewaltige magische Explosion, die den Mond Maro zum bersten brachte, und eben hier sind auch mehrere Fragmente des Mondes nieder gegangen. In Folge der über Monate wiederkehrenden Erdbeben, hat sich ein fast zwölf Meilen breiter Grabenbruch aufgetan. Ähnlich sieht es im Norden aus, dort wo früher einmal *Hommlet* war. Noch weiter östlich, dort wo früher einmal *die Festung im Grenzland* war, hat sich ein Bergsee gebildet, der jedoch nur wenige Wochen im Sommer auftaut. Im Süwesten des Lagers

liegt eine graue, endlose Eiswüste.

Werden die Abenteurer das Grenzland verlassen? Und wenn ja, wohin? Werden sie die Grabenbrüche erkunden, um nach Überresten der alten Zivilisation zu suchen?

Festlandcharaktere

> Die postapokalyptische, graue Eiswüste des alten Grenzlandes hat keine Infrastruktur, keine Geschäfte, keine Magierakademien und keine geistlichen Zentren.

Gelegentlich trifft man auf andere Überlebende, mit denen Informationen, Waren und Wertgegenstände ausgetauscht werden können.

Im Grenzland sind auch nach dem Kataklysmus noch die alten Namen gängig:

Menschennamen: Abor Aedi Aelis Aelois Aenas Aendim Aeric Aewe Aisent Alet Alid Amas Antient Aseldar Asolf Atod Basno Beda Behrto Belden Belfe Belff Beli Beri Berto Boldo Bonde Bunga Burgo Burne Busolf Dalfo Diase Dimerios Diono Dreder Eberth Elarard Elswin Emald Enor Erdase Erer Erife Ermadis Erris Ersent Erulf Esclas Ethewis Fele Fiona Flundo Fradalia Fruso Galwyn Ganfri Garda Garda Gardina Gari Garnok Garre Gasta Gauto Genio Gewe Godo Harde Hayfa Hela Helins Helmho Helmio Hembruda Heoda Heri Hero Hifema Hilda Hildise Janal Janne Kacak Lakatos Landa Lando Lare Lidis Liefta Lietga Lindise Linel Lione Liotach Lucina Ludar Luodo Luso Malia Malo Manega Manso Megarda Mello Mengela Phila Randolf Reda Renod Rerto Rete Rilo Robachak Robert Roli Roman Runa Rundobart Rundobert Rundolf Rusen Ruso Sanne Sarj Sentie Siocach Sodan Solve Thelmio Tiberius Tiefbart Valdo Velia Wala Waldo Waseli Welfo Wene Wercho Wiko Willas Wulftra

Zwergennamen: Alin Amil Anzin Arin Arrat Artin Askal Bali Brosan Dadrock Doutum Dulmaek Duri Dwari Fari Gamal Geda Gili Houstreth Irin Kali Kari Khimin Kilmal Kurda Lotgran Nanain Orin Rock Sanzir Sanzur Shari Thatelch Thimal Thrinain Tulgar Turi Ukhul Umran Umul Undin Zigam Ziri

Halblingsnamen: Alin Amer Andes Anen Ason Bagge Cora Dase Dera Dreder Ferdo Fered Gauwill Gyles Holfo Iles Iser Jane Johny Leward Linda Malia Muly Pol Raso Richye Riffin Rove Sam Samay Stine Stomund Willip

Elfische Namen: Adriel Aldin Aloten Amas Amdilgan Amron Angror Argor Atiel Carosaer Ealwel Egor Elebrin Elelrond Ellalan Ellamas Elung Elwiming Endelel Eoror Erwel Ethor Finethil Galadir Galadris Galduili Gilgolfing Gimlomil Indis Induis Lalwende Laserie Lotanye Nellothel Nelote Nerde Nerdiser Nerwingilm Pengali Tate Torethil Xena

Charaktere starten mit 1W10 Goldmünzen, einem Rucksack, einer Bettrolle aus Fell und Wolldecke, sieben Rationen einschließlich Trinkwasser.

Außerdem besitzen sie einige zufällig zusammen gesammelte Habseeligkeiten:



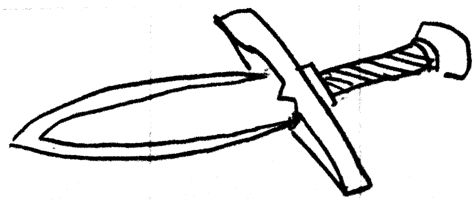
1W10	Rüstung	Waffe	Ausrüstung	Kuriosum
1	keine (RK 9)	keine	ein Umhang mit einem *Einmonder*-Symbol	nichts
2	keine (RK 9)	Knüppel	10’ Stab	eine Miniatur
3	keine (RK 9)	Axt	Zunderkasten mit 6 Fackeln	ein paar Würfel
4	keine (RK 9)	Streitkolben	eine noch gut gefüllte Öllampe	ein Kartenspiel (1 in 20 Tarot-Karten)
5	keine (RK 9)	Speer	ein Liter Wein	ein hölzernes Symbol *Mitras*
6	Schild (RK 8)	Kurzbogen und 20 Pfeile	ein Stahlspiegel	ein seltsamer rötlicher Stein an einer Lederschnur
7	Leder (RK 7)	Schwert	12 Eisennägel und einen Hammer	ein Sonnenstein
8	Leder und Schild (RK 6)	Armbrust und 20 Bolzen	eine Handkarre	eine Schutzrolle (1: Lycanthropen, 2: Untote, 3: Elementare, 4: Magie)
9	Kettenrüstung (RK 5)	Schwert	ein Maultier	ein sonstiger magischer Gegenstand
10	Kettenrüstung und Schild (RK 4)	Schwert, Langbogen und 20 Pfeile	ein Pferd	Spruchrolle mit 1W3 Zauberkundigen-Sprüchen

Bei der **Miniatur** handelt es sich um einen kleinen geschnitzten Holzgegenstand, der folgendes darstellt: (1) einen Drachen, (2) einen Humanoiden mit vier Armen, (3) ein Weidetier mit 6 Beinen, (4) einen Hirsch, (5) einen Baum, (6) ein ungewöhnlich geformtes Boot.

Mitra ist eine in verschiedenen histori-

schen, mythologischen und fiktiven Kulturen verehrte rechtschaffene Gottheit. Die Anhänger *Mitras* glauben an seine Allwissenheit, Wahrhaftigkeit, sowie, dass er von seinen friedlichen Weiden aus mit tausend Ohren und zehntausend Augen über Wahrheit, Freundschaft und Liebe wacht.

Beim **Sonnenstein** handelt es sich um ein würfelförmiges Stück Doppelspat. Es ermöglicht einem, auch bei bedecktem Himmel den Stand der Sonne festzustellen.



7

Die südlichen Inseln

Inselcharaktere

Neue Charaktere von den Inseln sind in Ihre Familien und die Bevölkerung der südlichen Inselwelt eingebunden. Sie stammen alle aus dem Ort *Faga Afi* auf der Insel *Galtea*, sind von Kindesbeinen an gute Schwimmer und erfahrene Seeleute.

Alle verfügen über folgende Fähigkeiten:

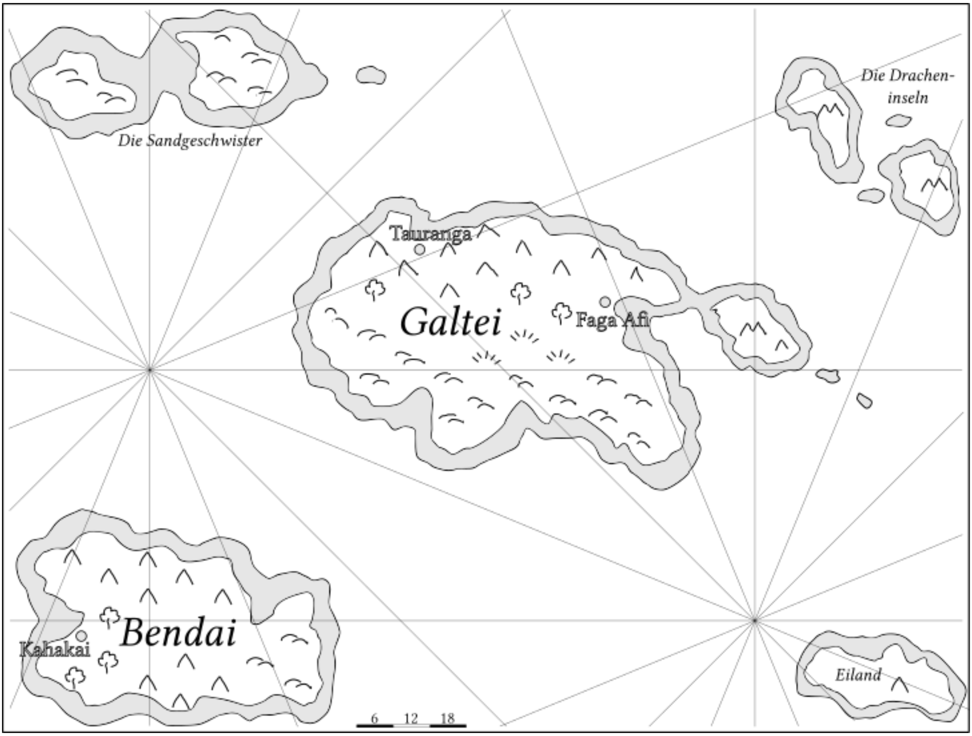
- 3 in 6 pro Tag um eine Tagesration an Fisch und Meeresfrüchten zu fangen.
- Rettungswurf gegen Zaubersprüche um auf dem Meer die Orientierung zu behalten.
- Rettungswurf gegen Todesstrahlen um in kritischen Situationen nicht über Bord zu gehen.
- Rettungswurf gegen Odem um in kritischen Situationen nicht zu ertrinken.

1d20	weiblich	männlich	Klan
1	Pati	Enele	Papani
2	Siona	Sailo	Fuga
3	Hawea	Leasu	Fanene
4	Teporah	Iosua	Leoso
5	Lelei	Isaia	Esera
6	Miriama	Laki	Pelesa
7	Sali	Tapu	Asiata
8	Lea	Ualese	Leniu
9	Arieta	Ofo	Enesi
10	Felesita	Kainano	Tamatoa
11	Kaila	Iakopo	Latu
12	Alea	Omeri	Kuresa
13	Loi	Aperamo	Palamo
14	Lele	Ulasi	Niko
15	Tiana	Afu	Fuima
16	Malea	Atini	Lasite
17	Ana	Mataio	Alovili
18	Aperila	Natano	Savali
19	Etena	Levi	Nanai
20	Iuni	Tamotu	Kuresa

Die Menschen von Faga Afi sind der alten Tradition verbunden. Dorfkleriker *Jolund Fanene* nimmt in rituellen Anrufun-

gen die Weisungen des Gott-Vulkans *Fai Lalolagi* entgegen und teilt diese dem Dorfrat mit. Der Dorfrat wird von *Iakopo Latu* angeführt, dem erfahrensten Kämpfer des Dorfes, der gleichzeitig Anführer der Miliz ist, die Faga Afi in Zeiten der Not verteidigt.

Gelegentliche Ausbrüche des Vulkans, der sich auf der im Osten der Bucht von Faga Afi liegenden Insel befindet, werden als Ausdruck des Missfallens des Welterschaffer-Gottes gedeutet. Um sein Gemüt zu besänftigen, bringen die Inselbewohner diesem Boote mit Opfergaben dar. Wird ein solches Boot von herabstürzender Lava getroffen und versenkt, feiern die Dorfbewohner dieses als Zeichen des guten Willens ihrer Gottheit, denn das Opfer wurde angenommen.



Aktuell gibt es in Faga Afi immer wieder Probleme mit Drachen: großen Flugechsen, die wir aus heutiger Sicht als Pteranodonten bezeichnen würden. Eigentlich sind diese formidablen Tiere als Jäger auf dem Meer unterwegs, in letzter Zeit sind aber einige dem Dorf immer wieder sehr nahe gekommen und haben gelegentlich Bauern belästigt, und auch schon mal eine Ziege oder ein Kind geraubt.

Lose Beziehungen bestehen zu dem kleinen Fischerort *Tauranga* an der Nordküste der Insel. Einige meinen jedoch, dass die Menschen von Tauranga verdorben und böswillig seien. Zur benachbarten Insel *Bendai* bestehen kaum Kontakte, Bendai liegt fast immer im Nebel und nur gelegentlich landen dort Fischer von Galtei, um vor Ihrer Rückkehr nach Galtei zu rasten. Die Alten von Faga Afi sind der generellen Meinung, dass es keinen Sinn macht, weite Reisen zu unternehmen, da die Insel und das umliegende Meer ja alles biete, was man zum Leben brauche.



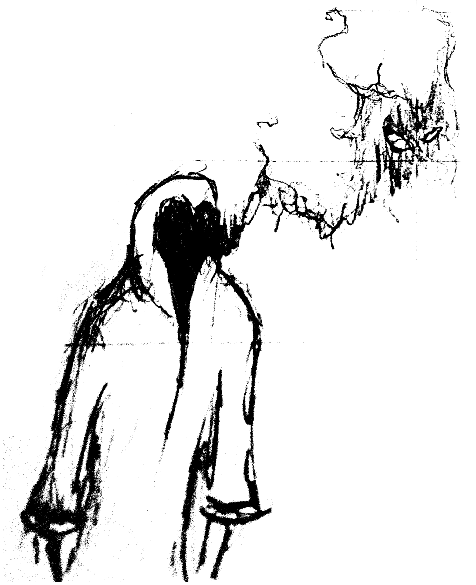
1W10	Rüstung	Waffe	Ausrüstung	Kuriosum
1	keine (RK 9)	Dolch	5 SM	ein Haifisch-Zahn an einer Lederschnur
2	keine (RK 9)	Dolch	Fernrohr, 2 SM	ein Papagei
3	keine (RK 9)	Axt	Bootsbauwerkzeug, 3 SM	eine klein Schlange
4	Lederrüstung (RK 7)	Dolch und Schleuder	Tragegestell mit 50 Fuß Seil und zwei kleinen Säcken, 5 SM	ein silbernes Symbol *Mitras*
5	keine (RK 9)	Speer	Einbaum, 2 SM	ein Signalhorn aus einem großen Schneckenhaus
6	Holzschild (RK 8)	Dolch und Kurzbogen mit 20 Pfeilen	10 SM	eine Phiole mit einem magischen Trank
7	Leder (RK 7)	Kampfstab	15 SM	eine kleine Hütte am Strand
8	Leder und Schild (RK 6)	Kampfstab	4 Fackeln und ein Zunderkästchen, 3 SM	ein sonstiger magischer Gegenstand
9	Knochenrüstung (RK 6)	Dolch und Bumerang	ein paar Heilkräuter, Knoblauch und Wolfsbann	eine alte Karte des nördlichen Kontinents
10	Knochenrüstung und Schild (RK 5)	Dolch, Kurzbogen und 20 Pfeile	Ausleger-Kanu	ein Affe

Papageien können trainiert werden einfache Worte und Sätze zu sprechen.

Affen können kleine Kunststückchen beigebracht werden, und sie können als “Taschendiebe” für kleine Gegenstände abgerichtet werden.

Schlangen werden als magische Tiere verehrt, können von "Straßenkünstlern" als Attraktionen genutzt werden, und mit ausreichender Übung kann das Gift der Schlange "gemolken" werden.

Auf den Inseln sind einige Gegenstände käuflich zu erwerben. Alle Preise sind in Silbermünzen, dem üblichen Zahlungsmittel, aufgeführt. Gold ist auf den Inseln sehr selten.



Der **Wurfknüppel** ist eine handliche Waffe aus tropischem Hartholz. Sie kann sowohl im Nahkampf, als auch auf Distanz eingesetzt werden, und hat eine Reichweite von etwa 20 Metern.

Der **Bumerang** ist ein hoch spezialisierter Wurfknüppel, der bedingt durch seine besondere Form eine kreisförmige Flugbahn beschreibt. Mit einer gewissen Chance kann der Werfer den Bumerang wieder einfangen, um ihn gleich in der nächsten Runde erneut zu einzusetzen.

Wurfknüppel	2
Holzschild	10
Kupferdolch	30
Speer	10
Bumerang	20
Kurzbogen	20
20 Pfeile	10
Kampfstab	20
Leder RK 7	30
Knochenrüstung RK 6	40
Schuppenpanzer RK 5	50
Tragegestell	10
Lederbeutel	10
Fackel	5
Zunderkästchen	20
Seil 50'	20
Phiole Gift	30
Huhn	10
Hund	30
Esel	50
Einbaum	50
Ausleger-Kanu	400
Hochseefloß	10.000

Geschicklichkeit	Bumerang zurück
15+	4 in 6
8-14	1 in 6
7-	1 in 20

Die **Knochenrüstung** hat Ähnlichkeit mit einem römischen Bänderpanzer, allerdings sind die einzelnen Lamellen aus Knochen gefertigt.

Auf einem **Tragegestell** können bis zu

drei Lederbeutel verzurrt werden. Ein **Lederbeutel** fasst 20 Pfund oder 200 Münzen an Gewicht.

Ein **Einbaum** trägt zwei Personen und Gepäck. Als Ziel im Fernkampf wird ein Einbaum mit einem Wurf gegen RK 5 getroffen. Das kleine Boot hat 10 Punkte Schadenstoleranz bis es untergeht. Ein Einbaum kann mit einer Geschwindigkeit von 6"gepaddelt werden. Es dauert eine Woche einen Einbaum selbst zu bauen.

Das **Auslegerkanu** ist ein schnelles, mit einem schmalen Hauptrumpf und einem stabilisierenden Ausleger versehenes Segelboot. Es trägt sechs Personen, kann bei gutem Wind mit einer Geschwindigkeit von 24"gesegelt werden, und hat eine Schadenstoleranz von 20 Punkten bis es unter geht. Als Fernkampfziel kann der Rumpf des Auslegerkanus mit einem Wurf gegen RK 7 getroffen werden, das Segel zerreißt mit einem Treffer gegen RK 5. Ohne Segel kann das Auslegerkanu immer noch mit einer Geschwindigkeit von 9"gepaddelt werden. Es dauert 4 Wochen ein Auslegerkanu selbst zu bauen.

Das **Hochseefloß** ist ein rund 20 Meter lange Konstruktion aus leichten Holzstämmen, die gesegelt werden kann. So können weite Reisen über das Meer unternommen werden. Das Floß kann bis zu 20 Personen mit schwerem Gepäck tragen, und hat vor dem Wind eine Reisegeschwindigkeit von 9"bzw. 45 Meilen am Tag. Als Fernkampfziel wird ein Hochseefloß mit einem Wurf gegen RK 9 getroffen. Das Floß selbst hat eine Schadenstoleranz von 50 Punkten, bevor es auseinander bricht. Die Segel zerreißen nach Erleiden von 15 Schadenspunkten. Ohne Segel kann das Floß nur mit großer Mühe mit einer Geschwindigkeit von 6"gepaddelt werden. Zehn Personen benötigen 2 Monate um ein Hochseefloß selbst zu bauen.

8 Regeln

Als Regelwerk wird die Kampagne bis auf weiteres das Originalregelwerk der *Three Little Brown Booklets* (*3LBB*) von 1974 nutzen. Diese sehr lose gefassten Regeln sind kompatibel mit *Menschen & Magie, Wanderer Bill's Spielerhandbuch für Old-School Rollenspiele.*

Treffer- und Schadenswürfel sind dabei W6 basiert, was sich aus meiner Sicht in der früheren Grenzlandkampagne sehr bewährt hat. Anders als in den *Hausregeln 2020* sind in den 3LBB-Regeln die Attributsmodifikatoren deutlich niedriger. Es gibt allenfalls mal +1 oder -1 je nach Attribut.

Attribut	Modifikator
13+	+1
9-12	durchschnittlich
8-	-1

Dadurch wird einerseits die Wichtigkeit von Attributswerten zurück genommen,

und andererseits werden Boni durch magische Gegenstände attraktiver, weil nur dadurch größere spielmechanische Vorteile zu realisieren sind. Ich hoffe, dass dadurch der Anreiz nach eben solchen Gegenständen zu suchen, entsprechend größer wird.

Erfahrungspunkte

Wo wir schon beim Thema Anreize sind. Erfahrungspunkte und Stufen sind eine wichtige Spielmechanik. Damit sie richtig funktioniert, muss sie konsequent angewendet werden. Die Regeln hierzu sind einfach:

- 1 EP für jedes angeeignete Goldstück,
- 100 EP für jeden Trefferwürfel an überwundenen Monstern.

"Überwunden" bedeutet dabei: im Kampf besiegt oder unterworfen, oder durch rollenspielerisches Geschick ausgetrickst. Andere Erfahrungspunkte für "gutes Rollenspiel", oder teilgenommene Sessions gibt es nicht. Wer im richtigen Moment die Flucht ergreift, reich wird, Stufen aufsteigt, eine Anhängerschaft um sich schart, und schließlich sein eigenes Reich regiert, spielt seine Rolle gut.

Gesinnung

Die Gesinnung der Charaktere — rechtschaffen, neutral oder chaotisch — spielt eine wichtige Rolle, denn:

> die gewählte Gesinnung entscheidet, zu welchem "Team" ein Charakter gehören soll.

Rechtschaffene Charaktere können sich auf die Unterstützung durch Halblinge, Baumherren sowie der rechtschaffenen Zwerge und Gnome verlassen. Einhörner, Pegasi, Hippogreifen und die mächtigen Rocs[1] sind ihnen wohl gesonnen; ebenso natürlich die der rechtschaffenen menschlichen Glaubensgemeinschaften, und deren Kleriker.

Umgekehrt wird von ihnen erwartet, dass sie sich im Sinne der rechtschaffenen Gemeinschaft einsetzen, und ihr persönliches Wohl dem großen Ganzen unterordnen, wenn Mitglieder der Gemeinschaft bedroht sind, oder diesen Unrecht widerfährt.

Rechtschaffene Kleriker und Zauberkundige setzen ihre Fähigkeiten ein, um den Benachteiligten zu helfen, die Kranken und Verletzten zu heilen, Verbrechen zu sühnen, den Mächten des Chaos Einhalt zu gebieten, und so insgesamt der Welt Stabilität zu geben.

[1] Rocs, manchmal auch Roch geschreiben, sind majestätische Riesenadler. Der Bezug zum *Hobbit* und dem *Herr der Ringe*-Zyklus ist nicht zu übersehen und gewollt.

Chaotische Charaktere paktieren mit Humanoiden wie Goblins, Orks und Schlimmerem. Die Hemmung gegenüber Nekromantie und Dämonenbeschwörung haben sie verloren. So lange jeder seinen persönlichen Vorteil erzielt, arbeiten selbst chaotische Gestaltwandler, Riesen, Drachen und Gorgonen mit ihnen zusammen. Freilich sind diese Verbindungen höchst opportunistisch und nie von langer Dauer, es sei denn, es gelingt dem Mächtigeren, seine chaotischen Schergen effektiv zu erpressen.

Chaotische Zauberkundige und Antikleriker führen den Vorwand an, dass die Welt ohne Entropie und ständige Neuerung zum Stillstand käme und degradiere. Sie nutzen die chaotischen Kräfte, um ihre arkane Macht zu steigern, weltverändernde Artefakte zu kreieren, Portale zu fremden Ebenen zu öffnen, Dämonen herbei zu rufen, und Macht über den Tod, die Wiedergeburt und das ewige Leben zu erlangen.

Menschliche Charaktere neigen dazu, sich entweder rechtschaffen oder chaotisch zu positionieren. Nur wenige Waldläufer und Druiden, die den Elfen nahe stehen, legen Wert auf ihre Neutralität.

Halblinge sind praktisch immer rechtschaffen. Nur äußerst selten geraten diese vom rechten Weg ab, und dies dann auch nur als Folge einer schweren Korruption ihrer Psyche — wer in so einem Fall sinistre, chaotische Magie am Werk vermutet, liegt sicher nicht falsch.

Elfen sind fast immer neutral, sie fühlen sich den Tieren, Dryaden und Waldgeistern verbunden. Selbst natürlich vorkommende Riesenformen und gefährliche Raubtiere sehen sie als ehrenwerte Bewohner des Weltenbaums an, und verhalten sich diesen gegenüber respektvoll. In Zeiten der Not, wenn Chaos und Korruption droht, neigen Elfen dazu, sich mit rechtschaffenen Kräften zu verbünden.

Unter **Zwergen** gibt es unterschiedlich orientierte Gruppierungen. Einige sehen sich als enge Verwandte der rechtschaffenen Menschen und Halblinge. Sie verstehen sich selbst als fortschrittlich und weltoffen, und verehren nicht selten die gleichen rechtschaffenen Götter, wie ihre menschlichen Freunde. Daneben gibt es traditionsbewußte, zurück gezogen lebende neutrale Gruppierungen, die großen Wert auf zwergische Herkunft und Handwerkskunst legen. Sie sind davon überzeugt, die direkten Nachfahren der *Schwarzalben* zu sein, und dass *Svartálfaheimr* der eigentliche Ursprung der Welt ist. Die Riesen *Jötunheims* erkennen sie als ehrenwerte Gegner und Saufkumpane an.

Gesinnungswandel ist natürlich möglich, freiwillig oder unfreiwillig, als Folge von Heilung, Korruption, Magie oder Erkenntnisgewinn. Das Erreichen einer höheren Charakterstufe ist eine gute Gelegenheit das Leben des Charakters, dessen Taten und dessen Gesinnung zu reflektieren, und ihm vielleicht eine neue Richtung zu geben.

Charaktergruppen werden in der Regel einhellige oder zumindest zu einander passende Gesinnungen haben. Neutrale Elfen in einer Gruppe aus rechtschaffenen Menschen und Halblingen wären plausibel. Gelegentlich könnte sich — ein gemeinsames Ziel voraus gesetzt, und mit einer gehörigen Portion Skepsis — auch mal ein neutraler Elf einer moderat chaotischen Menschengruppe anschließen.

Man wird jedoch nie Halblinge in einer chaotischen Abenteurergruppe finden, und eine Verbindung aus rechtschaffenen und chaotischen Charakteren in der selben Gruppe, muss entweder zum Zerwürfnis oder zu Korruption oder Konversion führen.

In jedem Fall sollte die gewählte Gesinnung konsequent ausgespielt werden. Sie ist der spirituelle Kompass und das ultimative Streben jedes Charakters. Die Gesinnung ist ein wesentliches Orientierungsmerkmal für die *Rolle*, die in diesem Spiel gespielt werden soll.

1:1-Kampagnenzeit

Die Kampagnenzeit läuft parallel zur Realzeit. Wenn in Hamburg eine Woche vergangen ist, ist auch im Grenzland eine Woche vergangen. So einfach ist das. Das bedeutet zum Beispiel, dass ein Charakter, der Wochen investiert, um einen neuen Zauberspruch zu entwickeln, in dieser Zeit keine anderen Abenteuer unternehmen kann. Zeit sich einen weiteren Charakter zu würfeln, um in der Zwischenzeit weiter spielen zu können. In vier Wochen ist dann der alte Charakter auch wieder dabei ... mit seinem neuen Zauberspruch.

Charaktere

Es ist erwünscht, dass die Spieler mit der Zeit mehrere Charaktere spielen, die an unterschiedlichen Abenteuern und Handlungssträngen teilnehmen. An einem Abend spielst Du vielleicht einen jungen, unerfahrenen Zauberlehrling, während Du an einem anderen Abend eine Bande abgebrühter Räuber anführst.

> Denkt: Massively Multiplayer Tabletop RPG!

Charaktere fallen nicht einfach so vom Himmel, und können sich nur teleportieren, wenn sie über die entsprechendenen magischen Mittel verfügen.

Hat ein Spieler am Ort der Handlung noch keinen Charakter muss er sich einen neuen Charakter erstellen. Mit guter Planung ist es natürlich auch möglich Charaktere rechtzeitig an einen künftigen Abenteuerort reisen zu lassen. Nimmt sich beispielsweise eine Spielgruppe vor, bei der Session am übernächsten Freitag die Ruinen von *Landa Heri* zu erkunden, können alle Spielerinnen, deren Charaktere nicht weiter als zwei Reisewochen entfernt sind, dort hin zu reisen, um dann in zwei Wochen an dem Abenteuer teil zu

nehmen.

Als Ersatzcharaktere sind Gefolgsleute immer eine gute Wahl, also kümmert Euch um Gefolgschaft. Auch auf Märkten und in Tavernen sollte man geeignete Ersatzcharaktere finden können.

An Orten an denen außer den Spielercharakteren und deren Gefolgschaft keine Charaktere sind, gibt es keine Ersatzcharaktere – Game over bis zur nächsten Taverne.

Einfluss nehmen auf die Spielwelt

Spielercharaktere können und sollen, vom ersten Moment an Ihren Einfluss auf die Spielwelt nehmen. Schmiedet Allianzen, polarisiert, da wo es zu Euren Gunsten ist (siehe Erfahrungspunkte auf Seite 20).

Zauberkundige können ab Stufe 1 eigene Sprüche entwickeln. Damit gebt Ihr der Welt einen eigenen Farbton. Die 3LBB-Regeln beschreiben weniger Zaubersprüche als die späteren Editionen, damit ist Platz frei für eigene Kreationen. Dir fehlt ein bestimmter Zauberspruch? Entwickele Deine eigene Version!

Der Charisma-Modifikator bestimmt, wie viele *Gefolgsleute* einen Charakter maximal begleiten werden. Er begrenzt aber nicht die Anzahl regulärer Söldner, die angeheuert werden können. Ob ein Charakter also nur mit einem kleinen Trupp unterwegs ist, oder eine kleine Söldnerarmee beschäftigt, ist nur eine Frage der Finanzen. Und Söldner sind gemessen an den Schätzen, die sich erbeuten lassen, gar nicht mal teuer. Humanoide wie Orks oder Goblins lassen sich, die entsprechende Gesinnung voraus gesetzt, sogar besonders günstig unter Vertrag nehmen.

> *Players will, in all probability, seek to hire Fighting-Men, Magic-Users, and/or Clerics in order to strengthen their roles in the campaign*
> — D & D Vol. I *Men & Magic*, Gary Gygax and Dave Arneson

Gefolgsleute sind im Gegensatz zu Söldnern enge Vertraute der Hauptcharaktere, die selbst Klassen haben, Stufen erwerben, und wie schon gesagt als Ersatzcharaktere auch auf eigene Abenteuer ausziehen können.

Wenn Charaktere die *Namensstufe* (s.u.) erreichen, können Sie Herrscher über eigene Ländereien und Grafschaften werden und Festungen errichten. Entsprechend größer wird dann auch die Gefolgschaft. In der Folge könnt Ihr später mal so wie früher ausziehen, und zwar als Euer eigener Untertan niedriger Stufe, oder auch als Feldherr einer eigenen Streitmacht gegen die Nachbarprovinz einer anderen Spielerin ins Feld ziehen.

Die Namensstufe erreichen Kämpfer auf Stufe 9 = “Lord”, Kleriker auf Stufe 8 = “Patriarch”, und Zauberkundige auf Stu-

fe 11 = “Wizard”. *Wizards* gehören zu den mächtigsten Charakteren überhaupt. Sie können mit Hilfe der Labore und Bibliotheken in ihren Türmen eigene Spruchrollen, sowie jede Art magischer Gegenstände und Artefakte herstellen.



Spielerinnen von Charakteren auf Namensstufe können und sollen Ihre Ländereien frei gestalten. Entwerft eigene Burgen, baut darunter tief verzweigte Dungeons. Im *Domain Game* werden die Hochstufigen Charaktere zu den Quest-Gebern der Kampagne.

Erfolgs- und Rettungswürfe

Bei Würfen mit dem W20 gilt immer: je höher desto besser. Eine gewürfelte 20 ist immer ein Erfolg, eine gewürfelte 1 immer ein Fehlschlag.

RK	1W20
9	10
8	11
7	12
6	13
5	14
4	15
3	16
2	17
1	18
0	19

Für bestimmte Standardsituationen sehen die Regeln Rettungswürfe vor. Diese haben eine ähnliche Größenordnung wie Trefferwürfe gegen die Rüstungsklassen 8 bis 3.

	Kä.	Kl.	ZK
Gift und Todesstrahlen	12	11	13
Zauberstäbe	13	12	14
Versteinerung	14	14	13
Odem	15	16	16
Zaubersprüche	16	15	15

Für jede andere Situationen kann die Spielleitung einen Zielwert willkürlich fest legen, und z.B. einen Wurf gegen 14 verlangen, um über eine gefährliche Felsspalte zu springen. Die Probe ist dann erfolgreich, wenn Wurf, ggf. nach Anrechnen von Modifikatoren, eine 14 erreicht oder übertrifft. Genau, in modernen Editionen, nennt man das Schwierigkeitsgrad [SG] oder auch Challenge Rating [CR].

Massengefechte und Seeschlachten

Sollte es zu größeren Schlachten zu Land, Seeschlachten oder Belagerungen kommen, nutzen wir als Massenkampfregeln *Chainmail*, oder das *Book of War* von *Daniel "Delta" Collins*.



Termine

Idealerweise sollten die Spieler die Termine planen. Übliche Spielzeit ist Freitags von 19:00 bis etwa 23:00.

Die Spieler sollten sich in der #taverne auf dem Grenzland-Discord-Server verabreden: Wo im Grenzland soll gespielt werden? Was haben die Charaktere dort vor?

Falls Du noch nicht dabei bist, diese magische Rune teleportiert Dich direkt in die beliebteste Taverne des Grenzlandes.

Seat Limit

- Online-Runden: 6 Spieler
- Runden bei uns zu Hause am Tisch: 5 Spieler
- Runden im *Würfel* & *Zucker*: 7 Spieler
- Im *Down Under* hatten wir auch schon 10 Spieler am Tisch — für besondere Gelegenheiten.

Es gilt first come first serve – wer zu-

erst kommt, malt zuerst. Wenn die Runde schon ausgebucht ist, dann zettelt einfach die Nächste an!

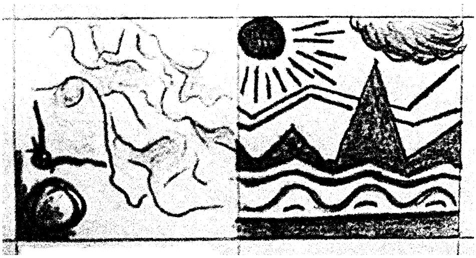
9

Die Welt

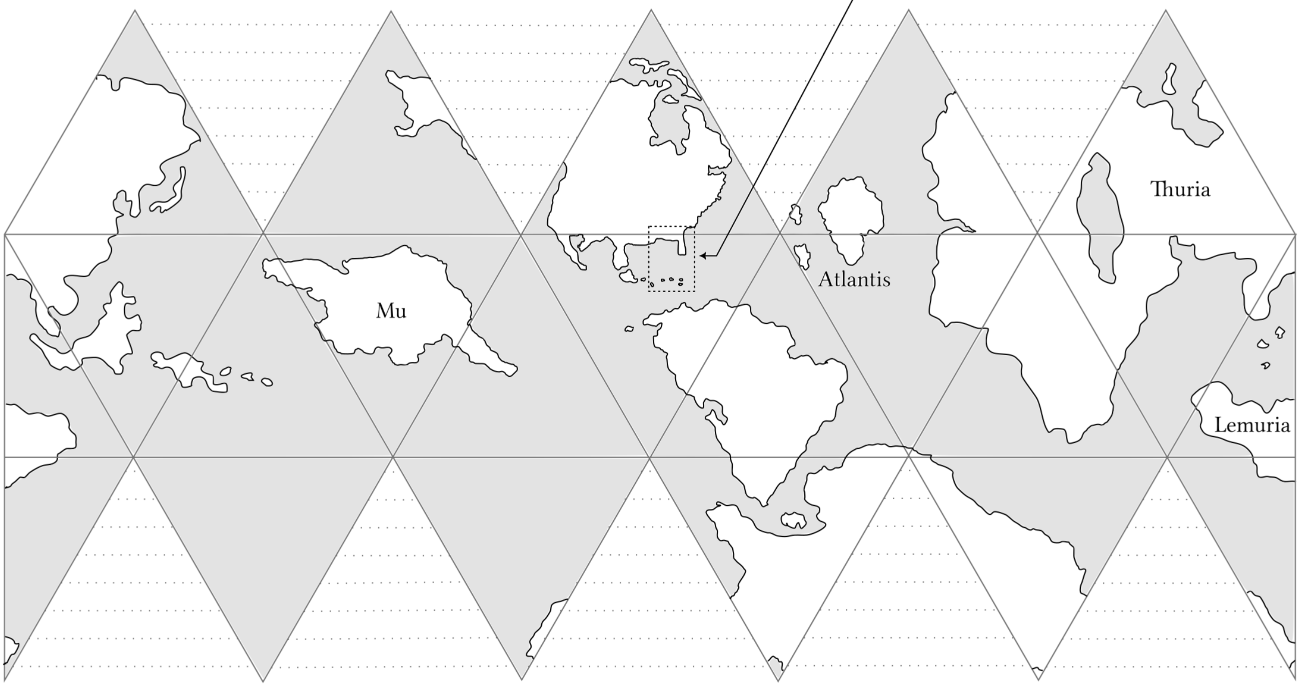
Die große weite Welt, auf der unsere Kampagne spielt, ist die mythische Erde etwa 120.000 Jahre vor unserer Zeitrechnung. Die Dinosaurier sind noch nicht überall ausgestorben. *Thurien*, Vorläufer unseres heutigen Afrikas und Eurasiens, wird noch von den urzeitlichen Schlangenmenschen regiert, und Atlantis ist gerade erst an die Oberfläche gestiegen und als neuer Kontinent geboren worden. *Mu* und *Lemuria*, die mythischen Kontinente des Pazifiks und des indischen Ozeans, prosperieren und sind voller Geheimnisse. Die alten Götter leben in ihrer ganzen Pracht, der Weltenbaum Yggdrasil, Asgard und der Olymp sind Teile des Multiversums, Sonnengott *Ra* reist mit seiner gewaltigen Galeere durch die Ebenen. Fremde Welten der Pop-Kultur wie *Fritz Leiber's Newhon*, *Tolkiens Mittelerde*, *Narnia* oder *Abeir-Toril* finden sich in Paralleluniversen, benachbarte Planeten wie der damals noch bewohnte Mars und die Venus sind Realität, aber noch weitgehen unbekannt.

In 200 Jahren wird auf Atlantis König Kull geboren werden, der später von dort aus das Imperium der Atlanteer regieren wird. In etwas 70.000 Jahren wird *Lemuria* versinken. So beschreiben es jedenfalls die Chronisten der *Perry Rhodan*-Geschichten. In etwa 110.000 Jahren wird dann Atlantis von der Katastrophe ereilt. Wenig später, etwa 10.000 Jahre vor unserer Zeitrechnung, nach dem Ende der großen Eiszeit, wird *Conan der Cimmerer* zum König aufsteigen und über weite Teile des thurischen Kontinents herrschen.

Etwa 12.000 Jahre danach wird schließlich ein Gruppe von Ebenenforschern die Geschichten dieser alten Welt nachspielen, und von dort aus eines Tages vielleicht sogar in die ferne Zukunft aufbrechen. Aber das ist eine andere Geschichte.



Terra, 120.000 BC



100 Stufe Null Charaktere

1W100	ST	IN	WE	GE	KO	CH	HP
1	6	8	12	13	13	11	4
2	12	11	9	12	11	17	2
3	9	6	4	14	12	10	1
4	5	10	6	10	9	6	1
5	18	13	11	12	7	8	3
6	11	7	11	10	9	14	5
7	11	4	8	7	11	12	4
8	7	7	11	12	16	12	3
9	15	10	13	6	11	11	1
10	9	8	10	16	7	12	3
11	6	12	8	13	10	10	3
12	8	6	12	16	12	9	3
13	10	11	13	13	10	11	5
14	9	14	9	14	9	13	4
15	9	9	7	8	4	6	2
16	12	12	7	11	7	14	2
17	14	9	11	11	10	12	5
18	9	8	10	6	9	14	4
19	11	11	11	11	13	11	1
20	7	11	7	13	7	15	2
21	13	10	11	5	11	6	2
22	12	5	6	12	8	6	3
23	8	9	10	10	12	11	5
24	4	8	16	12	12	7	6
25	9	14	7	10	7	5	2
26	9	9	9	9	9	12	6
27	10	7	16	12	5	7	5
28	11	16	13	9	13	12	4
29	4	13	9	10	4	11	2
30	9	12	11	12	12	12	1
31	10	9	10	9	10	10	6
32	8	7	12	11	12	14	4
33	14	13	9	17	7	5	1
34	7	13	8	11	3	9	1

1W100	ST	IN	WE	GE	KO	CH	HP
35	10	11	12	13	16	10	4
36	10	7	6	9	13	11	2
37	7	11	6	11	9	10	5
38	11	10	13	14	13	11	5
39	12	10	10	11	10	7	2
40	13	8	5	10	10	6	5
41	8	7	11	12	4	11	1
42	10	12	8	12	11	11	5
43	9	11	11	9	14	16	6
44	9	7	9	10	12	9	6
45	16	8	8	10	12	11	2
46	17	13	6	15	9	7	4
47	15	12	9	9	10	8	1
48	9	9	9	7	16	6	4
49	9	13	8	15	13	9	1
50	17	13	9	3	12	15	6
51	9	8	7	5	12	12	6
52	8	11	7	12	10	9	3
53	15	14	11	5	5	7	2
54	9	9	11	12	9	14	6
55	9	11	9	7	9	14	3
56	14	7	6	9	12	11	5
57	11	11	11	9	8	10	3
58	12	12	15	12	11	10	4
59	6	12	5	9	11	11	6
60	17	5	6	13	14	7	4
61	9	7	9	12	9	17	5
62	8	16	12	7	14	12	1
63	8	10	9	17	5	14	5
64	11	13	8	10	6	13	5
65	9	9	12	10	13	7	5
66	12	7	9	5	11	13	1
67	13	15	14	12	17	12	4
68	10	9	15	12	5	7	1
69	17	8	9	9	8	9	5
70	10	9	15	6	13	13	2
71	11	6	11	10	15	13	3
72	9	11	10	8	13	7	6

1W100	ST	IN	WE	GE	KO	CH	HP
73	15	10	15	14	12	4	1
74	10	15	11	11	7	14	3
75	15	7	9	13	14	10	4
76	8	13	10	13	13	15	5
77	17	10	8	12	13	16	6
78	13	8	6	8	15	5	4
79	6	17	7	6	13	11	5
80	13	11	8	16	10	9	5
81	3	10	8	9	10	9	3
82	10	7	6	9	12	13	6
83	7	10	13	7	12	9	4
84	8	9	8	8	11	16	2
85	14	11	10	7	10	10	3
86	6	13	15	10	13	9	4
87	9	4	14	10	9	10	3
88	11	7	11	14	10	12	2
89	9	8	9	9	10	11	3
90	10	9	13	10	10	8	6
91	12	11	15	9	11	13	3
92	7	12	12	9	6	13	3
93	10	5	4	5	13	14	5
94	7	13	8	8	7	9	1
95	14	9	18	7	12	10	1
96	14	8	9	4	9	12	3
97	9	10	14	12	7	16	6
98	8	15	12	18	13	16	1
99	11	6	12	12	5	9	6
100	11	13	12	11	7	9	2

11

Impressum

Bei Titelbild und Illustrationen handelt es sich um Kritzeleien und Skizzen, die wäh-

rend der ersten beiden Spielzeiten von verschiedenen Spielerinnen und Spielern auf das Flipchart-Papier gezeichnet wurden, welches wir als *Battlemap* benutzten. Sie seien hiermit der *public domain* gewidmet.

Redaktion und Layout sowie Kartografie und alle Texte ohne Autorenangabe: Laurens Kils-Hütten, a.k.a *Wanderer Bill*, E-Mail: wandererbill@betola.de

Das Grenzland Zine ist ein Open Source Projekt. Die Quelldateien finden sich unter https://github.com/lskh/Grenzland-Zine

